

TETİKLEYİCİLER

Tetikleyiciler, kullanılan komutların önceden belirlenen koşullar gerçekleştiğinde çalışmasını sağlayan, başka bir deyişle komutları tetikleyen yapılardır. Tetikleyiciler tek başlarına kullanıldığında herhangi bir anlam ifade etmez. Tetikleyicilerin devamında planlanan hareketin gerçekleşmesi sağlayan komut ya da komutlar yazılmalıdır. Örneğin, Sanal ODTÜ de kullanılan herhangi bir nesnenin üzerine tıklandığında dönme hareketi yapması isteniyorsa, bunun için bir tetikleyici ve dönme hareketi sağlayacak gerekli komutlar kullanılmalıdır.

Bir tetikleyici ile birlikte bir komut çalıştırılabileceği gibi birden fazla komutta çalıştırılabilir. Bu durum da komutlar arasında virgül kullanılmalıdır. Benzer olarak, aynı nesne için birden fazla tetikleyici kullanılması gereken haller de ise tetikleyicilerin arasına noktalı virgül konulmalıdır. Sanal ODTÜ içinde dört tane tetikleyici bulunmaktadır.

- ✓ **Create:** Bu tetikleyici nesne sahneye yüklendikten sonra aktif olur. Başka bir deyişle, bu tetikleyicinin kullanıldığı nesne Sanal ODTÜ de çevrimiçi olduktan ve nesne sahneye yüklendikten hemen sonra çalışır. Buna ek olarak; nesnenin bulunduğu sahneden çıkıldığında, yani nesne kameranın görüş açısından çıkıp tekrar görüş açısı içine girdiğinde de çalışır.
- ✓ **Bumb:** Geçirgen olmayan nesnelere çarpıldığında veya geçirgen olan nesnelerin içinden geçildiğinde bu tetikleyici çalışır.
- ✓ **Activate:** Bu tetikleyici nesnenin üzerine fare ile sol tıklama yapıldığında çalışır.
- ✓ **Adone:** Pseudo-tetikleyici olarak da adlandırılır. Çünkü bu tetikleyicinin kullanılması için öncesinde *astart*, *animate*, *astop* gibi komutların kullanılması gerekir. Bu tetikleyici animasyon bittiğinde çalışmaya başlar.